Français
English
Deutsch
Italiano

Crazy Cars 3





"Life in the fast lane can be crazy"

"Life in the fast lane can be crazy"

Sly alias "Terror of the Tarmac"

Introduction

Vous venez d'arriver aux Etats-Unis avec la ferme intention de gagner des millions de dollars.
Comme votre seule compétence est la conduite des voitures de courses, vous décidez de participer aux "Saturday Night Races", des courses illégales sur les autoroutes americaines.
Par chance, vous rencontrez un ami dans le besoin.
Pour payer ses dettes de jeux, il vous vend sa Lamborghini Diablo préférée à un prix dérisoire. Mais cette affaire ne vous laisse qu'une poignée de dollars en poche.

Malgré l'état de vos finances, vous vous fixez comme objectif d'atteindre la Première Division de ce championnat spectaculaire. Pour y arriver, vous devez commencer par gagner les courses faciles de la Quatrième Division jusqu'à ce que vous ayez l'argent et les compétences suffisantes pour participer aux courses plus difficiles.

Lorsque vous sentez que vous avez suffisament progressé, vous pouvez tenter le "Challenge Inter-Division". Si vous le réussissez, vous accéderez à la division supérieure.
Les courses deviennent de plus en plus difficiles au fur et à mesure que vous progressez, mais vous pourrez acheter des options sophistiquées pour votre voiture, ce qui vous permettra de remporter des prix de plus en plus élevés.

Bonne chance, et n'oubliez pas d'être un conducteur prudent et courtois...
...en attendant votre première course !

Table des Matières

Instructions de chargement

Amiga

1) Eteignez votre AMIGA.
2) Eteignez les lecteurs externes si votre machine ne possède que 512K.
3) Allumez votre AMIGA.
   Sur AMIGA 1000, insérez la disquette KICKSTART quand l'ordinateur vous le demande.
4) Quand le prompt du WORKBENCH apparaît, insérez la disquette 1 de **CRAZY CARS III** dans le lecteur. Le jeu se charge.
5) Lorsque l'instruction apparaît, insérez la disquette 2 dans le lecteur.
   Ne changez pas de disquette sauf lorsque le programme le demande.

Atari

1) Eteignez votre Atari.
2) Insérez la disquette 1 de **CRAZY CARS III** dans le lecteur.
3) Allumez votre Atari, le jeu se charge.
4) Lorsque l'instruction apparaît, insérez la disquette 2 dans le lecteur.
   Ne changez pas de disquette sauf lorsque le programme le demande.

Sauvegarder/Charger la partie

Vous avez la possibilité de sauvegarder le jeu après avoir réussi un Challenge Inter-Division. Vous pourrez reprendre cette partie ultérieurement en sélectionnant l'option **Continue Saved Game**.

Débuter le jeu

Vous pouvez commencer le jeu en choisissant le **Training Mode** (Mode Entrainement) ou le **Championship Mode** (Mode Championnat).

Le Training Mode vous permet de vous entraîner à conduire votre voiture en vous donnant le choix entre plusieurs options. (Pneus normaux / Super pneus / boîte à 4 ou 5 vitesses / présence de la police).

En choisissant le Championship Mode, vous allez participer à une véritable course, avec des paris, des prix et des ennemis coriaces.
Vous pouvez sélectionner l'un des trois coureurs: Joe, Sly ou Val.

Vous avez également la possibilité de charger une partie sauvegardée..

Commandes

F5	**Abandonner une partie**
F10	**Pause**
RETURN	**Allumer le boost**
N	**Allumer les lunettes infra-rouge**

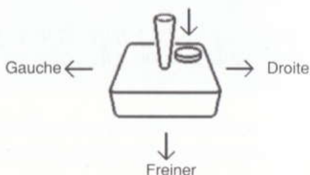
Contrôle du joystick

Vous contrôlez votre Diablo avec le joystick. Il y a deux modes possibles:

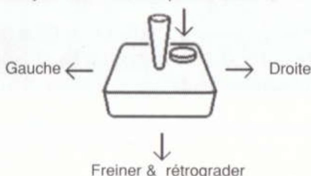
Mode 1: Appuyer sur le bouton de tir pour accélérer.
Mode 2: Pousser le joystick vers le haut pour accélérer.

MODE 1

Tirer pour accélérer (boite automatique)

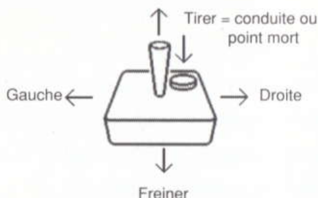


Tirer pour accélérer (boite manuelle)
Joystick vers le haut: passer les vitesses

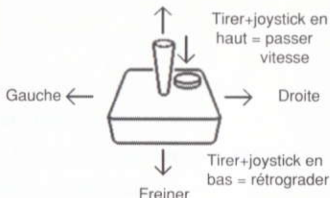


MODE 2

Joystick vers le haut pour accélérer (boite auto.)



Joystick vers le haut pour accélérer (boite manu.)



Divisions

L'écran de division indique le classement général des concurrents. L'ordre de ce classement dépend du nombre de points que chaque concurrent gagne à l'issue d'une course.

Vous obtenez 3 points de division lorsque vous terminez en première position, 2 points quand vous êtes deuxième, et 1 point quand vous arrivez en troisième position.

Pour avoir des informations sur chaque concurrent, vous pouvez visualiser la liste des coureurs. Celle-ci comprend son nom, le nombre de courses effectuées et gagnées, le nombre de points de division, et la catégorie de son véhicule.

Pour atteindre une nouvelle division, vous devez acheter trois tickets et gagner le Challenge Inter-Division qui est représenté sur la carte par une grosse étoile.

La Catégorie du Véhicule

La catégorie d'un véhicule reflète ses performances. Une voiture avec peu d'options se trouvera en classe 1 ou 2. Une voiture très bien équipée sera en classe 4 ou 5.

La Carte des Etats-Unis

Il y a 15 courses dans chaque division. Ces courses sont représentées sur la carte par des étoiles rouges ou jaunes. Si l'étoile est jaune, cela signifie que vous possédez suffisament d'argent pour y participer.
Si l'étoile est rouge, cela indique que vous n'avez pas les moyens de participer à cette course, vous devez donc gagner plus d'argent avant de pouvoir vous y inscrire.



L'indicateur à droite de l'écran indique la division dans laquelle vous vous trouvez. Vous débutez en division 4.

Lorsque vous déplacez le curseur sur une étoile, les caractéristiques de la course apparaissent:

Le nom de la course.

Le prix d'entrée.

Le prix à gagner (1er prix).

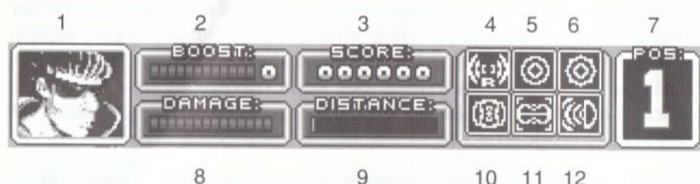
Le niveau des concurrents locaux (amateurs/moyens/bons/etc...).

La probabilité de rencontrer la police (nulle/possible/certaine).

Les conditions climatiques pendant la course (temps sec/pluie/verglas).

La photo des coureurs professionnels qui participent.

Le Tableau de Bord



1 Votre photo, celle d'un policier ou d'un concurrent proche.

2 Nombre de secondes restantes pour le turbo-boost (s'il est allumé), et nombre de turbo-boosts disponibles.

3 Score.

4 Détecteur de radar.

5 Super pneus.

6 Pneus neige.

7 Votre position.

8 Pourcentage de dégâts.

9 Distance de la ligne d'arrivée.

10 Super freins.

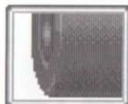
11 Lunettes infra-rouge.

12 Brouilleur de radars.

Le Magasin

Le magasin contient des options complémentaires que vous pouvez acheter pour améliorer les performances de votre voiture.

Division 4



Super pneus pour temps sec et pluvieux.



Détecteur de radars pour détecter la police.



Préparation moteur 1
Vitesse de pointe = 288 km/h.

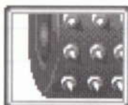


Boîte auto 5 vitesses.
Vitesse = 304 km/h.



Boîte manuelle 5 vitesses.
Vitesse = 304 km/h.

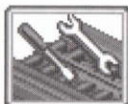
Division 3



Pneus-neige pour verglas.



Super freins pour ralentir rapidement.



Préparation moteur 2.
Vitesse = 320 km/h.

Division 2



Boîte automatique
6 vitesses.
Vitesse: 336 knm/h.



Roadster (cabriolet):
meilleure tenue de
route.

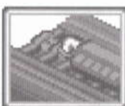


Boîte manuelle
6 vitesses.
Vitesse: 336 knm/h.

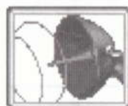
Division 1



Lunettes infra-rouge
pour voir la nuit.



Préparation moteur 3
Vitesse = 352 km/h.



Brouilleur de radars
pour tromper la police.

Toutes Divisions

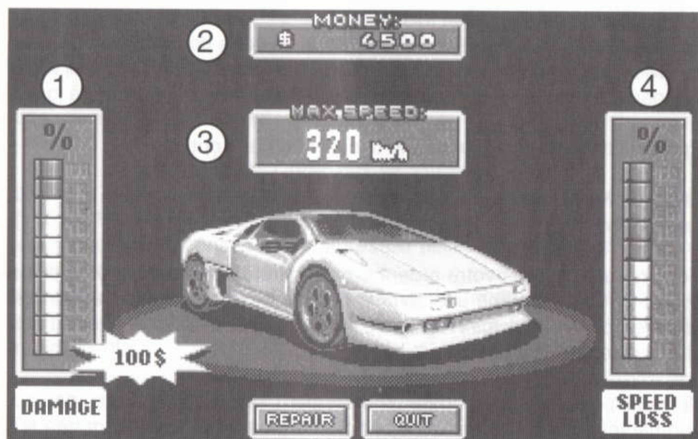


Turbo-boost: donne une accélération
foudroyante pendant 10 secondes.

Le Garage

Après une course mouvementée (c'est-à-dire la plupart des courses) votre voiture aura probablement subi des dégâts.
Si ces dégâts sont supérieurs à 50%, les performances de votre voiture diminueront.

Attention: si vous heurtez un autre véhicule lorsque les dégâts sont à 100%, votre voiture sera immobilisée et vous perdrez la course.



1 **Indicateur de dégâts: pourcentage de dégâts subis. Prix de l'unité de réparation.**

2 **Indicateur d'argent: somme disponible.**

3 **Indicateur de vitesse: vitesse maximale.**

4 **Indicateur de perte de vitesse: pourcentage de perte de vitesse.**

Le Système de Pari

Lorsque des coureurs professionnels participent à la course que vous avez sélectionnée, et que vous vous sentez capable de gagner, vous avez la possibilité de parier sur vos performances. Les autres participants miseront sur leur propre victoire.

Chacun peut soit augmenter sa mise (option BET) soit arrêter de parier (option STAND).

Le "Pot" est le montant total mis en jeu.
L'indicateur d'argent représente le contenu de votre portefeuille.
La mise (Current Bet) est visible en haut à gauche de l'écran. Chaque joueur doit parier une somme au moins égale à cette mise pour continuer à jouer.

Après un tour, chaque joueur a le choix entre deux options:

- augmenter sa mise (en sélectionnant BET).
- arrêter de parier (en sélectionnant DONE).

Vous ne perdrez pas votre argent si vous arrêtez de parier, même si les autres joueurs ont parié une somme supérieure à la vôtre. Cependant, si vous remportez la victoire, les autres concurrents ne vous donneront pas plus que le montant de votre mise.

Si vous pensez pouvoir gagner facilement une course, vous pouvez augmenter la mise en pariant une somme plus élevée. Cela forcera les autres concurrents soit à égaler votre mise, soit à abandonner.

La Police

Les "Saturday Night Races" ne sont pas des courses ordinaires. Tout d'abord elles sont illégales, vous y rencontrerez toutes sortes d'individus. Cela va du père de famille à la recherche d'émotions fortes, jusqu'à l'évadé de prison qui cherche à défier la police.

Une chose est sûre, chaque participant espère bien gagner les sommes énormes qui sont en jeu.

Comme les lois interdisent les courses sur les routes publiques fréquentées par les conducteurs locaux, la police est souvent présente pour faire respecter les limites de vitesse.

Elle utilise trois techniques:

Les Contrôles de Vitesse:

La police recherche toute personne qui excède la limite de vitesse autorisée (110 km/h).
Vous pourrez rencontrer des voitures de police sur le bord de la route contrôlant la vitesse des autres véhicules.
Recommandation: achetez un Détecteur de radars pour détecter les patrouilles de police, ainsi que des Super freins pour pouvoir ralentir rapidement.

Les Patrouilles:

La police circule sur l'autoroute à la recherche de contrevenants.
Recommandation: achetez un Détecteur de radars. Doubler les autres véhicules lentement, tout en évitant les collisions avec les voitures de police.

Les Radars équipés d'appareils photographiques (flash):

Des caméras sont installées sur le côté de la route. Si vous en déclenchez une, vous devrez payer une amende après la course. Le montant de l'amende dépend de votre vitesse au moment de l'infraction.

Si vous devenez un "OFFENDER" (contrevenant), vous avez deux options:

- arrêter votre voiture et payer une amende (en abandonnant la course).
- Essayer de terminer la course en dépit des tentatives de la police pour stopper votre véhicule.

Si la police parvient à vous arrêter, elle vous jetera en prison et vous devrez payer une amende élevée pour en sortir.

Vos Ennemis



Max Steel, plus connu sous le nom de "Mad Max". Max est un dur à cuire, il est de loin votre ennemi le plus redoutable. Des rumeurs disent qu'à chaque fois que Max participe à une course, de mystérieux accidents se produisent. Nombre de victoires: 103.



Richard Cooper, plus connu sous le nom de "The Road Runner". Richard est un excellent pilote et semble connaître toutes les courses par coeur. Tout le monde se demande comment il fait, mais cela reste inexpliqué. Victoires: 95.



Frank Torrino ou "Frank le rusé". Frank est un malin, il connaît toutes les ficelles. Il n'hésitera pas à vous tromper pour gagner une course. Ne vous fiez jamais à ce sombre personnage . Victoires: 82.



Felicia Masterson ou "Félicia la Féroce". Elle a une voiture très rapide et un tempérament de feu. Ne vous fiez pas à ses apparences car elle ne vous laissera pas le temps de le regretter. Victoires 73.



Joe Spencer. Joe est un tricheur. Il utilise des raccourcis et des chemins détournés connus de lui seul. Si vous le rencontrez, vous saurez que la ligne d'arrivée n'est plus loin. Victoires: 57.



Sal Capone. Sal a beaucoup d'amis dans la police et n'hésite pas à se servir de ses relations dès qu'il en a l'occasion, alors évitez-le lorsque la police est dans les parages. Victoires: 43.



Mary Wilbur. Une chose est sûre, Mary a l'air dangereuse, mais elle est encore plus dangereuse au volant. Victoires: 39.

Conseils

Soyez attentif à la catégorie des véhicules ennemis. Il est conseillé de ne pas courir contre des adversaires qui sont beaucoup mieux équipés que vous.

Vous aurez à choisir entre les préparations moteur et d'autres options. Avant de sélectionner une option telle que les Super pneus, les Pneus neige, etc..., examinez le niveau des coureurs locaux dans les courses restantes. Vous risquez de vous trouver devant des concurrents plus rapides que vous, sans que vous ayez la puissance de les battre.

Méfiez-vous des coureurs qui parient des sommes élevées. Vérifiez la catégorie de leur véhicule, ils ont certainement des voitures bien équipées. Il faudra probablement avoir recours à des tactiques expéditives pour les battre.

Si vous avez confiance en vos capacités, le fait de ne pas améliorer la catégorie de votre véhicule peut être profitable. Si vos concurrents pensent que votre véhicule ne représente pas une menace, ils parieront plus d'argent. Vous gagnerez beaucoup si vous parvenez à remporter la victoire. En plus, vous les empêcherez de progresser trop rapidement dans le classement.

Si un concurrent a une voiture plus puissante que la vôtre, il y a plusieurs moyens de le ratrapper. Sur un itinéraire sinueux, vous pouvez réduire son avance en prenant des virages serrés. Si vous parvenez à vous frayer un chemin dans le traffic et à avoir moins de collisions que les autres coureurs, la victoire est encore plus probable. Si les conditions l'exigent, il faudra peut-être pousser les coureurs hors de la route. Ceci endommagera leur véhicule et réduira leur performance.

Quelques techniques expéditives

Vous pouvez propulser d'autres voitures sur les voitures de police, ainsi, leurs conducteurs deviendront immédiatement des contrevenants (OFFENDER).

Si les concurrents qui vous précèdent ralentissent pour éviter un radar ou une patrouille de police, profitez-en pour les heurter et les propulser devant le radar à vitesse élevée, ou bien carrément contre une voiture de police qui les prendra aussitôt en chasse...

Introduction

You've just arrived in the United States with your heart set on becoming a millionaire.
As your only skill is advanced race-driver training, you decide to enter the Saturday Night Races, an organized tournament of illegal highway challenges.

As chance would have it, you run into an old friend down on his luck. In order to recoup some of his lost wealth, he sells you his prized Lamborghini Diablo at a rock-bottom price. This uses up all but a few thousand dollars of your life savings.

Despite your lack of funds, your sights are firmly set on reaching the first Division of this competition. To do this, you must start by winning easy races in Division 4, until you have enough skill and money to enter more difficult ones.
When you feel confident enough in your driving abilities, you may try the Division Challenge. If you succeed, you will progress to the next division. Races become more challenging as you progress, but you can buy more sophisticated equipment and win greater prizes.

Good luck, and remember to be a careful and courteous driver...
...until race-day!

Table of Contents

Loading Instructions

Amiga

1) Switch off your AMIGA.
2) Switch off or remove external drives if your machine has only 512K.
3) Switch on the AMIGA.
   On AMIGA 1000, insert KICKSTART disk when prompted.
4) When WORKBENCH prompt appears, insert **CRAZY CARS III** disk 1 in the internal drive. **CRAZY CARS III** will begin loading.
5) When requested, insert **CRAZY CARS III** disk 2 in any drive.
   Do not exchange disks unless prompted to do so.

Atari

1) Switch off your Atari.
2) Insert **CRAZY CARS III** disk 1 in the drive.
3) Turn on your Atari, the game will load.
4) When requested, insert **CRAZY CARS III** disk 2 in any drive.
   Do not exchange disks unless prompted to do so.

Save/Load a Game

If you succeed in the Division Challenge, you may save your game. You can restore the game later by selection the **Continue Saved Game** option.

Getting Started

You may begin the game by selecting the **Training** or **Championship** mode.

The Training mode enables you to practice driving your car and select several options. You may choose between regular tyres or super tyres, 4 or 5 speed gear box, police or no police.

By selecting the Championship mode, you begin competing in real races with bets, prizes and tough opponents.
You may choose between three racers: Joe, Sly or Val.

You may also load a saved game.

Controls

F5	**Quit race**
F10	**Pause**
RETURN	**Turn on boost**
N	**Turn on night vision glasses**

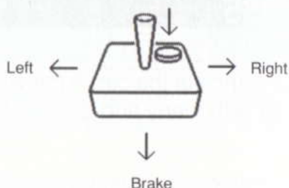
JOYSTICK CONTROLS

You can control your Diablo with the joystick in two possible modes:

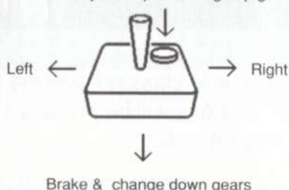
- **Mode 1**: Press the fire button to accelerate.
- **Mode 2:** Push the Joystick up to accelerate.

MODE 1

Fire to accelerate (automatic)

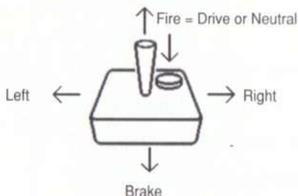


Fire to accelerate (manual)

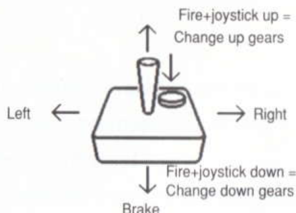


MODE 2

Up to accelerate (automatic)



Up to accelerate (manual)



Divisions

The division ranking screen displays the rank of all competitors including yourself. The ranking order depends on the number of division points each competitor has earned.
You get 3 points each time you finish a race in first position, 2 points when you arrive second, and 1 point when you arrive in third position.

You may scroll down the list and get information on each competitor. This includes the name of the competitor, the number of races completed, the number of races won, the number of Division points and the vehicle class.

In order to advance to the next division, you must win the division challenge which is represented on the map by a large star. You will need to buy a set of passes to attempt this challenge.

Vehicle Class

The vehicle class reflects the top performance of the car. A car with few add-ons will be in class 1 or 2. A car with many add-ons will be in class 4 or 5.

The Map of the United States

There are 15 races available in each division. These races are represented by red or yellow stars. A yellow star indicates you have sufficient funds to enter the race. A red star indicates you cannot pay the entry fee for that race, and must win more money before you can participate.



The indicator on the right-hand side of the screen shows your current division. You will begin in division 4.

When you move the pointer to a star, the characteristics of the race appear:

The name of the race.

The entrance fee.

The prize.

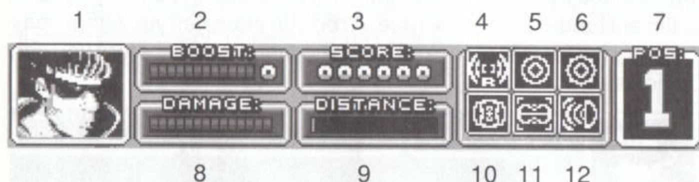
The skill level of local participants (amateur/average/good/etc...).

The probability of police on the course (none/possible/certain).

The weather conditions during the race (dry/wet/icy).

The picture of the professional drivers that compete in the race.

The Dashboard

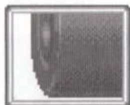


1	**Picture of you, a nearby cop or professional driver.**
2	**Seconds remaining for the current boost (when activated) and number of boosts remaining.**
3	**Current score.**
4	**Radar detector.**
5	**Super tyres.**
6	**Snow tyres.**
7	**Your position.**
8	**Percentage of car damage.**
9	**Distance to the finish line.**
10	**Super brakes.**
11	**Night vision glasses.**
12	**Radar jammer.**

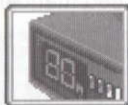
The Shop

The shop contains new equipment you can add on to your car to improve its performance.

Division 4



Super tyres for dry and rainy weather.



Radar detector to warn of police up ahead.



Speed-up N°1
Top speed:
288 km/h.

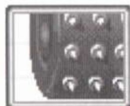


5-speed auto
Top speed:
304 km/h.



5-speed manual
Top speed:
304 km/h.

Division 3



Snow tyres for extra grip in icy conditions.



Super brakes to slow down fast.



Speed-up N°2
Top speed:
320 km/h.

Division 2



6-speed auto
Top speed:
336 km/h.



Roadster: better aero-dynamic road-holding.

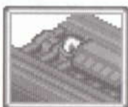


6-speed manual
Top speed:
336 km/h.

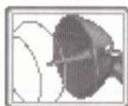
Division 1



Night vision glasses to see in the dark.



Nitrous Oxide Speed-up. Top speed: 352 km/h.



Radar jammer to foil road-side police.

All Divisions

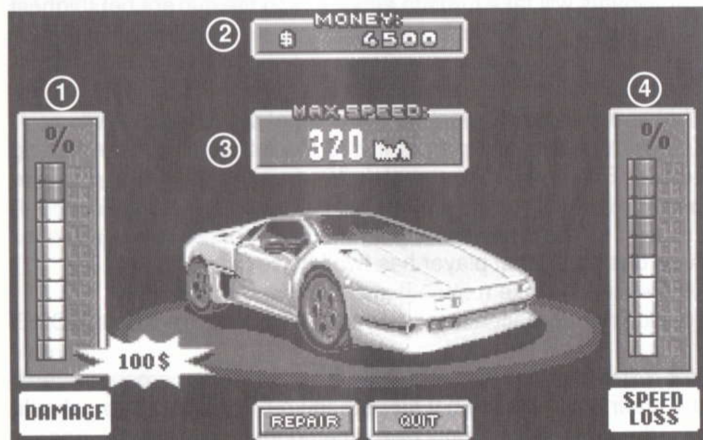


Turbo boost: gives you an adrenalin-pumping speed for 10 seconds.

The Garage

After a turbulent race (ie: most races), your car will probably be damaged.
If the damage exceeds 50%, your car's performance will be reduced.

Caution: Having a collision when damage is at 100% will disable your car.



1 **Damage indicator: Percentage of car damage. (Cost to repair 10% of damage = $100).**

2 **Money indicator: The amount of money available.**

3 **Speed indicator: Top speed at current damage level.**

4 **Speed loss indicator: Percentage of speed loss.**

The Betting System

If there are professional racers in the race you have chosen, you may bet on the outcome of the race.
If you feel confident that you can finish the race in first position, you can wage your bet with the other racers who will bet on their own performance.

Participants will take turns to either match the current bet (highest bet so far) or stand (finish betting).

The pot is the total amount of money bet by the players so far.
The money indicator displays the amount of cash you have.
The current bet is displayed in the top left corner of the betting screen. Each player must match this amount in order to continue betting.

After one turn, each player has two choices:
- increase his stake (match highest bet so far): BET
- decide he has reached his limit and quit the betting process: DONE.

You will not lose your money by exiting the betting process even if the other players have bet more than you. However, if you should win, the other players only owe an amount equal to your wager.

If you are feeling confident in your driving abilities and your car's performance, you can "raise" your opponents by increasing your wager by an amount greater than that of the current bet.
This will force them to either match your current bet or pull out.

The Police

Saturday Night Races are not ordinary races.
First of all, they are illegal, so you may encounter a wide range of individuals, whether they are family types looking for some action, or convicts eager to chase cops, every participant is motivated by the great amounts of money involved.
Since state regulations prohibit these races on public roads, police patrols are sent to enforce the speed limits.
The police can use three tactics:

Speed Traps:

The police look for anyone going a margin over the speed limit (110 km/h). You may encounter police cars on the side of the road scanning passing traffic.
Recommendation: buy a radar detector to detect the patrols, and super-brakes to reduce the speed of your car rapidly.

Highway Patrol Mode:

The police drive down the highway, radar active, looking for offenders.
Recommendation: buy a radar detector. Overtake slowly, while avoiding collisions with police vehicles.

Radar Cameras (later stages):

These cameras are set up by the side of the road. Triggering them will result in a fine, the amount depending on your speed at the time of the photo.

If you get marked as an OFFENDER by the police, you have two options:

- Stop your car and pay a fine (you automatically quit the race).
- Try to finish the race despite the attempts of the police to destroy your car.

If the police manage to stop you, they will throw you in the lock-up, and you will have to pay a heavy fine to get out.

Your Toughest Competitors



***Max Steel**, better known as "Mad Max".*
Max is a tough guy, he is by far your most dangerous opponent. It is rumored that mysterious accidents occur each time Max runs a race.
Races won: 103.



***Richard Cooper,** better known as "The Road Runner". Richard is a great pilot and he seems to know all the races by heart. Everybody wonders why, but this remains a mystery. Races won: 95.*



***Frank Torrino** or "Tricky Frankie".*
Frank is a wise guy, he knows the ropes. He will not hesitate to deceive you in order to win a race. Never trust this shady character. Races won: 82.



***Felicia Masterson** or "Ferocious Felicia".*
She's got a very fast car and a nasty temper. Do not trust her good looks because she won't give you the chance to regret it. Races won: 73.



***Joe Spencer**.*
Joe is a cheater. He uses shortcuts and diversions known only to him. If you happen to run into him, you'll know the finish line is not far off.
Races won: 57



***Sal Capone**.*
Sal has many friends in the police force and he will use his connections whenever possible. Avoid him when the police are in the vicinity. Races won: 43.



***Mary Wilbur**, also known as "Hairy Mary".*
One thing is certain, Mary looks tough and she drives tough too.
Races won: 39.

Hints

Keep a close watch on your rivals' vehicle class. You may want to avoid racing against opponents who are better equipped than you.

You will frequently have to choose between buying speed-up options and other additions to your car. Before opting for extras such as Super Brakes, Snow Tyres, etc..., consider the "Local Racer" skills in the remaining available races. You may find yourself up against better opponents without the engine power to beat them.

Beware of racers suddenly betting large amounts. They may well feel confident that their vehicles' performance is superior to yours. You may have to resort to dirty tactics to beat them!!!

If you are feeling confident in your driving abilities, refraining from improving your vehicle's top speed may actually be more profitable. If the other racers see your car as less of a threat, they will bet more money on themselves winning. Snatching victory will be very rewarding!

If a rival has a higher top speed than you, there are several ways to tackle him. On a course with many sharp bends, you can wear down his lead by skillful cornering. If you can steer around highway traffic and have fewer collisions than your opponent, victory is even more likely. If circumstances get out of hand, you may have to resort to pushing your opponents off the road. This will damage their vehicle and reduce their performance.

Some other ideas for dirty tricks

If you come across police cars on highway patrol, pushing other racers' cars into the patrol vehicles will make them instant "OFFENDERS".

If racers are slowing down in front of you to get through a radar speed trap, driving into the back of their car may catapult them through the radar at high speed.

Einleitung

Sie sind vor ein paar Tagen in die USA gekommen und wollen hier so schnell wie möglich Millionär werden. Da Sie aber nichts gelernt haben als einen Rennwagen zu steuern, beschließen Sie, an den "Saturday Night Races" teilzunehmen: das sind illegale Rennen, die auf den amerikanischen Highways ausgetragen werden.

Ein glücklicher Zufall bringt Sie mit einem Bekannten aus alten Tagen zusammen, dem es gerade nicht sehr gut geht. Um seine Spielschulden bezahlen zu können, verkauft er Ihnen seinen Lamborghini Diablo zu einem Schleuderpreis. Nach diesem «Geschäft» sind Sie so gut wie abgebrannt. Trotzdem wollen Sie versuchen, mit dem Auto in die Erste Division dieser seltsamen Meisterschaft aufzusteigen. Aller Anfang ist leicht: Sie müssen zunächst einige kleinere Rennen in der Vierten Division gewinnen, bis Sie genug Geld und Erfahrung haben, um auch bei schwierigeren Rennen mitzumachen.

Sobald Sie das Gefühl haben, daß Sie nun für höhere Aufgaben geeignet sind, probieren Sie die «Challenge Inter-Division». Wenn Sie hier gewinnen, steigen Sie in eine höhere Division auf. Die Rennen werden nach und nach schwieriger. Andererseits können Sie aber auch immer raffiniertere Zusatzausstattungen für Ihr Auto kaufen und entsprechend höhere Preise gewinnen.
Hals- und Beinbruch! Bleiben Sie, wie Sie sind: ein höflicher und

rücksichtsvoller Autofahrer ...
... bis zum ersten Rennen!

Inhaltsverzeichnis

Programm laden

Amiga

1) Schalten Sie Ihren AMIGA aus.
2) Schalten Sie das externe Laufwerk aus, wenn Ihr AMIGA nur mit 512 KB ausgestattet ist.
3) Schalten Sie den AMIGA ein.
   Auf einem AMIGA 1000 legen Sie die Diskette KICKSTART ein, sobald der Computer dies verlangt.
4) Wenn die WORKBENCH-Eingabeaufforderung erscheint, legen Sie die Diskette CRAZY CARS III in das Laufwerk ein. Das Spiel wird geladen.
5) Nach einer entsprechenden Aufforderung legen Sie die Diskette 2 in das Laufwerk ein. Tun Sie dies aber erst, wenn das Programm es verlangt.

Atari

1) Schalten Sie Ihren Atari aus.
2) Legen Sie die Diskette N°1 von CRAZY CARS III in das Laufwerk ein.
3) Schalten Sie Ihren Atari ein, das Spiel wird geladen.
4) Nach einer entsprechenden Aufforderung legen Sie die Diskette 2 in das Laufwerk ein. Tun Sie dies aber erst, wenn das Programm es verlangt.

Spiel speichern / laden

Sie können eine in der Challenge Inter-Division erfolgreich abgeschlossene Partie speichern und später weiterspielen. Wählen Sie in diesem Fall "Continue Saved Game".

Spielbeginn

Sie können das Spiel mit dem "Training Mode" oder dem "Championship Mode" beginnen.

Im Training Mode können Sie Ihr Auto mit fünf Ausstattungsvarianten ausprobieren (Normale Reifen, Superreifen, 4- oder 5-Ganggetriebe, Polizei).

Wenn Sie "Championship Mode" wählen, nehmen Sie an einem echten Rennen teil, mit Wetten, Preisen und siegeshungrigen Konkurrenten. Sie können auch eine bereits gespielte Partie laden, um sie fortzusetzen.

Spielkommandos

F5	**Partie abbrechen**
F10	**Pause**
RETURN	**Boost zünden**
N	**Infrarotbrillen aktivieren**

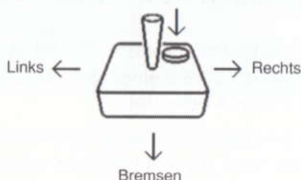
Joystick-Kontrolle

Sie können Ihren Diablo mit einem Joystick steuern. Zwei Möglichkeiten sind vorhanden:

Möglichkeit 1: Beschleunigen mit dem Feuerknopf.
Möglichkeit 2: Beschleunigen durch Vorwärtsbewegen des Joysticks.

Möglichkeit 1

Feuerknopf des Joysticks betätigen (Automatik)



Feuerknopf des Joysticks betätigen (Manuell)
Joysticks nach oben = Hinaufschalten

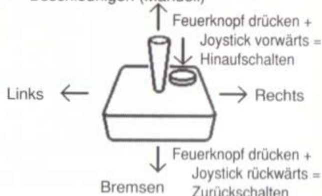


Möglichkeit 2

Vorwärtsbewegen des Joysticks zum Beschleunigen (Automatik)



Vorwärtsbewegen des Joysticks zum Beschleunigen (Manuell)



Die einzelnen Divisionen

Auf der Divisions-Tafel wird die Reihung aller Konkurrenten angegeben. Die Reihenfolge hängt von der Anzahl der Punkte ab, die die Konkurrenten nach Abschluß eines Rennens erhalten haben.

Sie erhalten 3 Divisions-Punkte, wenn Sie ein Rennen als erster abschließen, 2 Punkte als Zweiter und 1 Punkt als Dritter.

Informationen über die Konkurrenten erhalten Sie in der Fahrerliste. Darin finden Sie den Namen, die Anzahl der absolvierten und gewonnen Rennen, die Anzahl der Divisions-Punkte und die Kategorie des Fahrzeugs.

Um in eine neue Division aufzusteigen, müssen Sie drei Tickets kaufen und eine Challenge Inter-Division gewinnen. Auf der Karte ist sie durch einen großen Stern gekennzeichnet.

Die Fahrzeugkategorie

Die Fahrzeugkategorie ist ein Hinweis auf die Leistung eines Autos. Ein Auto mit wenig Zusatzausstattungen wird in Klasse 1 oder 2 eingestuft. Ein sehr gut ausgestattetes Auto wird mit Klasse 3 oder 4 bewertet.

Karte der Vereinigten Staaten

In jeder Division gibt es fünfzehn Rennen. Diese Rennen sind auf der Karte durch rote oder gelbe Sterne gekennzeichnet. Ein gelber Stern zeigt, daß Sie genügend Geld haben, um daran teilzunehmen. Ein roter Stern bedeutet, daß Sie auf Grund Ihrer finanziellen Situation an diesem Rennen nicht teilnehmen können und daher erst noch Geld gewinnen müssen, bevor Sie sich dazu anmelden.

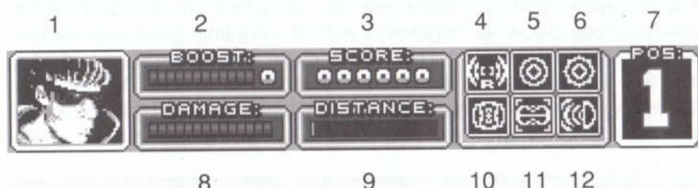


Auf der rechten Seite des Bildschirms wird angezeigt, in welcher Division Sie sich gerade befinden. Sie beginnen in der 4. Division.

Wenn Sie den Cursor auf einen Stern setzen, erscheinen die technischen Daten des Rennens:

Name des Rennens.
Teilnahmegebühr.
Preisgeld (1. Platz).
Niveau der lokalen Konkurrenten (Amateure, Anfänger, Fortgeschrittene, usw.).
Wahrscheinlichkeit einer Polizeistreife (keine/möglich/sicher).
Wetterbedingungen während des Rennens (trocken/naß/eisig).
Foto und Name der professionellen Fahrer, die daran teilnehmen.

Das Armaturenbrett

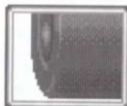


1	Ihr Foto, das Foto eines Polizisten oder eines nahen Konkurrenten.
2	Anzahl der verbleibenden Sekunden für den Boost (wenn aktiviert) und Anzahl der restlichen Boosts.
3	Punkte.
4	Radardetektor.
5	Superreifen.
6	Schneereifen.
7	Ihre Plazierung.
8	Schadensanzeige (Prozent).
9	Entfernung von der Ziellinie.
10	Superbremsen.
11	Infrarotbrillen.
12	Radarstörsender.

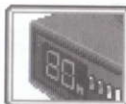
Das Ersatzteillager

Im Ersatzteillager finden Sie neue Zusatzausstattungen, die Sie zur Verbesserung der Leistung Ihres Autos benutzen können.

4. Division



Superreifen für trockene Fahrbahn und Regen.



Radardetektor zur Erkennung von Polizeistreifen.



Vorbereitung Motor 1. Höchstgeschwindigkeit 288 km/h.



5-Gang-Automatikgetriebe. Höchstgeschwindigkeit: 304 km/h.



5-Gang-Schaltgetriebe. Höchstgeschwindigkeit: 304 km/h.

3. Division



Schneereifen für Glatteis.



Superbremsen für Schnellbremsungen.



Vorbereitung Motor 2. Höchstgeschwindigkeit: 320 km/h.

2. Division



6-Gang-
Automatikgetriebe
Höchstgeschwindigkeit:
336 km/h.



Roadster: bessere Straßenlage.

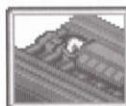


6-Gang-
Schaltgetriebe
Höchstgeschwindigkeit:
336 km/h.

1. Division



Infrarotbrillen für Nachtsicht.



Vorbereitung Motor 3.
Höchstgeschwindigkeit:
352 km/h.



Radarstörsender zur Täuschung der Polizei.

Alle Divisionen

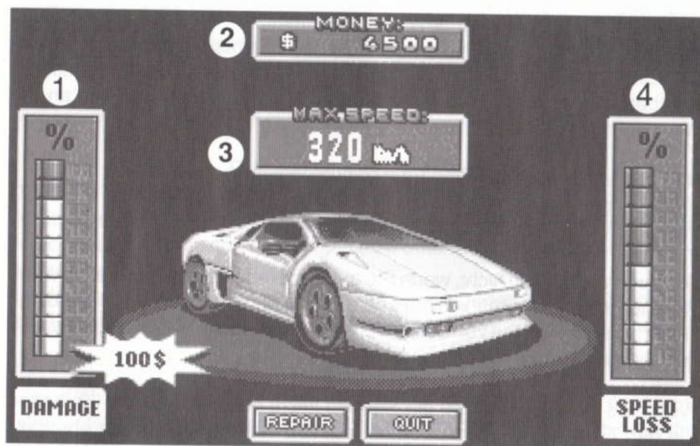


Turbo-Boost: 10 Sekunden Superbeschleunigung.

Die Werkstatt

Nach einem ereignisreichen Rennen (also nach den meisten Rennen) hat Ihr Auto vielleicht einiges mitbekommen.
Wenn die Schäden mehr als 50% ausmachen, werden die Leistungen des Autos schwächer.

Achtung: Wenn Sie ein anderes Auto berühren und einen Schadensprozentsatz von 100% erreicht haben, bleiben Sie stehen und verlieren das Rennen.



1 **Schadensanzeige: Prozentsatz der erlittenen Schäden. Preis für Reparatureinheiten.**

2 **Geldanzeige: Verfügbare Summe.**

3 **Geschwindigkeitsanzeige: Höchstgeschwindigkeit.**

4 **Anzeige für Geschwindigkeitsverlust: Prozentsatz des Geschwindigkeitsverlusts.**

Das Wettsystem

Wenn an dem von Ihnen ausgewählten Rennen auch Profifahrer teilnehmen und Sie meinen, daß Sie eine reelle Chance auf einen Sieg haben, können Sie auf Ihren Sieg wetten. Die anderen Teilnehmer wetten auf den eigenen Sieg.

Jeder kann seinen Einsatz erhöhen (mit BET) oder bei seinem Einsatz bleiben (mit STAND).

Der POT ist die Gesamtsumme der Wetteinsätze.
Die Geldanzeige gibt an, wieviel Sie in Ihrer Brieftasche haben.
Die Einsatzsumme (CURRENT BET) ist links oben auf dem Bildschirm sichtbar. Jeder Fahrer muß mindestens diesen Einsatz bieten, um an der Wette teilnehmen zu können.

Nach einer Runde haben die Fahrer zwei Möglichkeiten:
- Einsatz erhöhen (mit BET).
- aus der Wette aussteigen (mit DONE).

Sie verlieren Ihr Geld nicht, wenn Sie aus der Wette aussteigen, selbst wenn die anderen Spieler mehr eingesetzt haben als Sie. Wenn Sie allerdings siegen, bekommen Sie von den anderen Fahrern nur den Betrag ausbezahlt, den Sie selbst eingesetzt haben.

Wenn Sie glauben, daß Sie ein Rennen leicht gewinnen können, erhöhen Sie den Einsatz. Die Konkurrenten müssen dann ihren Einsatz ebenfalls erhöhen oder aussteigen.

Polizei

Die "Saturday Night Races" sind keine normalen Rennen. Sie sind vollkommen illegal - und trotzdem finden Sie dabei Teilnehmer aus allen Schichten. Der Familienvater, der einmal ein bißchen Nervenkitzel erleben will, ist ebenso vertreten wie der entsprungene Sträfling, der sich mit der Polizei ein halsbrecherisches Rennen liefert.

Eines gilt aber für alle: jeder will eines der satten Preisgelder einstreifen, die für diese Rennen ausgeschrieben werden.

Da Rennen auf öffentlichen Straßen auf Grund der Gefährdung der sonstigen Teilnehmer am Straßenverkehr gesetzlich verboten sind, greift die Polizei ein, um diesen Unfug so weit es geht zu verhindern.

Drei Techniken werden dabei eingesetzt:

Geschwindigkeitskontrollen:

Die Polizei verfolgt jeden Fahrer, der die gesetzlich zulässige Höchstgeschwindigkeit (im Spiel sind dies 110km/h) überschreitet. Sie kommen immer wieder an Polizeiautos vorbei, die am Straßenrand geparkt sind und die Geschwindigkeit der vorbeifahrenden Autos messen.
Empfehlung: Kaufen Sie einen Radardetektor, um Polizeistreifen frühzeitig erkennen zu können; benutzen Sie Superbremsen, um superschnell bremsen zu können.

Polizeistreifen:

Die Polizei fährt auf der Autobahn Streifen, um eventuelle Geschwindigkeitsübertretungen zu ahnden. Empfehlung: Kaufen Sie einen Radardetektor. Überholen Sie andere Fahrzeuge möglichst langsam und vermeiden Sie Kollisionen mit Polizeiautos.

Radarfallen (Geschwindigkeitsmessung mit Fotoapparat):

Am Straßenrand sind Kameras installiert. Wenn Sie von einer solchen Radarfalle aufgenommen werden, müssen Sie nach dem Rennen Strafe zahlen. Die Höhe der

Strafe hängt von der Geschwindigkeit ab. Wenn Sie als OFFENDER (Übertreter der zulässigen Höchstgeschwindigkeit) erkannt werden, haben Sie zwei Möglichkeiten.

. Auto anhalten und Strafe zahlen (Rennen aufgeben).
. Rennen beenden und versuchen, der Polizei davonzufahren, die Sie anhalten will.

Wenn Sie von der Polizei erwischt werden, kommen Sie ins Gefängnis und müssen eine erhöhte Verwaltungsstrafe zahlen, um wieder herauszukommen.

Ihre Konkurrenten



Max Steel, bekannt unter dem Namen "Mad Max". Max ist ein beinharter Bursche, Ihr absolut gefährlichster Konkurrent. Es gibt Gerüchte, daß es immer wieder zu mysteriösen Unfällen kommt, wenn Mad Max an einem Rennen teilnimmt. Siege: 103.



Richard Cooper, bekannt unter dem Namen "The Road Runner". Richard ist ein hervorragender Fahrer und scheint alle Rennen auswendig gelernt zu haben. Wie er das macht, weiß keiner. Siege: 95.



Frank Torrino oder "Smart Frank". Frank ist schlau und kennt alle Tricks. Er täuscht, lügt und betrügt, wenn immer es ihm dienlich scheint. Vertrauen Sie ihm nie. Siege: 82.



Felicia Masterson oder "Wild Felicia". Ihr Auto ist brandschnell, Ihr Temperament brennheiß. Wenn Sie ihr den kleinen Finger reichen, nimmt sie das ganze Auto. Siege: 73.



Joe Spencer. Joe ist ein Betrüger. Er benützt Abkürzungen und nur ihm bekannte Schleichwege. Wenn Sie ihn treffen, ist die Ziellinie nicht mehr weit. Siege: 57.



Sal Capone. Sal hat Freunde bei der Polizei und benützt diese Beziehungen bei jeder sich bietenden Gelegenheit. Wenn Sie irgendwo Polizei vermuten und Sal ebenfalls in der Nähe ist, suchen Sie möglichst schnell das Weite. Siege: 43.



Mary Wilbur. Die Dame sieht schon so gefährlich aus, aber hinterm Steuer wird sie zum Drachen! Siege: 39.

Spieltips

Achten Sie auf die Fahrzeugkategorie Ihrer Feinde. Fahren Sie nicht gegen Konkurrenten, die besser ausgestattet sind als Sie selbst.

Wählen Sie zwischen der Motorvorbereitung und anderen Zusatzausstattungen. Bevor Sie eine Option wie Superreifen, Schneereifen u.ä. verwenden, prüfen Sie das Niveau der lokalen Fahrer in den restlichen Rennen. Es könnte nämlich sonst vorkommen, daß Sie noch ein paar schnelle Jungs vor sich haben, aber nicht mehr über die notwendige Ausstattung verfügen, um sie zu schlagen.

Mißtrauen Sie Spielern, die allzuhohe Wetteinsätze tätigen. Prüfen Sie die Kategorie ihrer Fahrzeuge. Sicherlich sind da ein paar nette, kleine Zusatzausstattungen eingebaut, die ihnen besondere Stärke verleihen. Um sie zu schlagen, müssen Sie vielleicht auf ein paar gemeine Tricks zurückgreifen.

Wenn Sie glauben, daß Sie mit den normalen Möglichkeiten das Auslangen finden, kann sich ein Verzicht auf Zusatzausstattungen sogar als nützlich erweisen. Die Konkurrenten unterschätzen Ihr Auto und wetten höhere Summen. Wenn Sie dann den Sieg davontragen, streifen Sie einen höheren "Pot" ein. Außerdem hindern Sie sie dadurch, im Klassement aufzusteigen.

Wenn ein Konkurrent ein Auto hat, das höhere Leistungen aufweist als Ihres, gibt es mehrere Möglichkeiten, um ihn zu schlagen. Auf einer kurvenreichen Strecke können Sie seinen Vorsprung reduzieren, indem Sie die Kurven besonders eng nehmen. Wenn Sie den übrigen Verkehrsteilnehmern besser ausweichen und weniger Kollisionen haben als Ihre Konkurrenten, wird Ihr Sieg noch wahrscheinlicher. Unter Umständen empfiehlt es sich auch, Konkurrenten von der Straße zu drängen. Das beschädigt ihr Fahrzeug und verringert ihre Leistung.

Einige gemeine Tricks

Sie können andere Autos auf ein Polizeiauto schieben. Die Fahrer werden sofort als OFFENDER eingestuft und von der Polizei verfolgt.

Wenn ein vor Ihnen fahrender Konkurrent bremst, um einer Radarfalle auszuweichen, fahren Sie ihm hinten hinein, um ihn mit erhöhter Geschwindigkeit durch das Radar zu drängen. Am besten schieben Sie ihn gleich gegen das Polizeiauto ...

Introduzione

Siete appena arrivato negli Stati Uniti con l'intenzione di diventare milionario. La vostra sola abilità è quella di guidare delle automobili da corsa e decidete quindi di partecipare al "Saturday Night Races", delle corse illegali sulle autostrade americane.

Per caso incontrate un amico bisognoso di aiuto.
Per pagare i debiti di gioco vi vende la sua Lamborghini Diablo preferita, ad un prezzo irrisorio. Purtroppo questo affare vi lascia solo pochi dollari in tasca.

Malgrado lo stato delle vostre finanze, vi fissate come obiettivo di raggiungere la Prima Divisione di questo spettacolare campionato. Per arrivarci, dovete incominciare a vincere delle corse facili nella Quarta Divisione, fino ad avere i soldi e le competenze necessarie a partecipare alle corse più difficili.

Quando sentirete di aver progredito a sufficienza, potrete tentare il "Challenge Inter-Division". Se riuscirete, potrete accedere ad una nuova divisione.
Le corse sono sempre più difficili a mano a mano che progredirete, ma potrete anche comprare delle opzioni sofisticate per la vostra auto e vincere dei premi sempre più ricchi.

Buona fortuna e ricordatevi di essere un guidatore prudente e cortese...
...aspettando la vostra prima corsa!

Indice

Istruzioni per caricare

Amiga

1) Spegnete il vostro AMIGA.
2) Spegnete le unità esterne se il vostro computer possiede solo 512 K.
3) Accendete il vostro AMIGA.
   Sull'AMIGA 1000 inserite il dischetto KICKSTART quando il computer lo richiede.
4) Quando il messaggio guida del WORKBENCH appare, inserite il dischetto 1 del **CRAZY CARS III** nell'unità di lettura. Il gioco viene allora caricato.
5) Quando il computer lo richiede, inserite il dischetto 2 nell'unità di lettura. Non cambiate il dischetto a meno che il computer lo richieda.

Atari

1) Spegnete il vostro ATARI.
2) Inserite il dischetto N°1 del **CRAZY CARS III** nell'unità di lettura.
3) Accendete il vostro ATARI e il gioco verrà caricato.
4) Quando il computer lo richiede, inserite il dischetto 2 nell'unità di lettura.
   Non cambiate il dischetto a meno che il computer lo richieda.

Salvare/Caricare una partita

Dopo aver superato un Challenge Inter-Division, avete la possibilità di salvare il gioco, che potrete riprendere in seguito selezionando l'opzione "**Continue Saved Game**".

Iniziare il gioco

Potete cominciare il gioco scegliendo il **Training Mode** o il **Championship Mode.**

Il Training Mode vi consente di allenarvi a guidare la vostra auto con la scelta di varie opzioni (Pneumatici normali / Super Pneumatici / Cambio a 4 o 5 marce / presenza della polizia).

Scegliendo il Championship Mode, parteciperete ad una vera corsa, con scommesse, premi e nemici tenaci.

Avete anche la possibilità di caricare una partita.

I Comandi

F5	**Abbandonare la partita**
F10	**Pausa**
RETURN	**Accendere il boost**
N	**Accendere gli occhiali infrarossi**

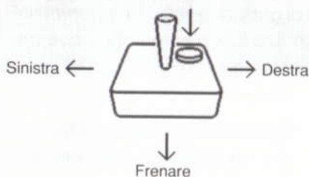
Controllo del joystick

Per controllare la vostra Diablo con il joystick, due sono i modi possibili:

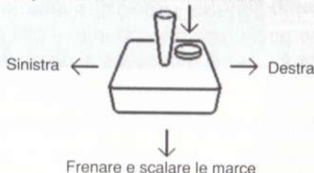
Modo 1: Premere il tasto di tiro per accelerare
Modo 2: Spingere il joystick in avanti per accelerare.

MODO 1

Premere il pulsante per accelerare (automatico)

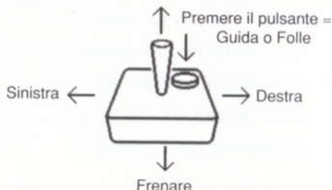


Premere il pulsante per accelerare (manuale)
Joystick verso l'alto = Mettere le marce

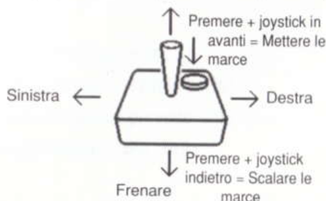


MODO 2

Spingere in avanti per accelerare (automatico)



Spingere in avanti per accelerare(manuale)



Le Divisioni

Lo schermo di divisione indica la classifica di tutti i concorrenti.
L'ordine della classifica dipende dal numero di punti che ogni concorrente vince al termine di una corsa.

Otterrete 3 punti di divisione quando giungerete in prima posizione, 2 punti in seconda e 1 punto in terza posizione.

Per avere delle informazioni su ogni concorrente, potete visualizzare la lista dei partecipanti alla corsa. Questa lista comprende il nome, il numero di corse effettuate e vinte, il numero di punti di divisione e la categoria del veicolo.

Per partecipare ad una nuova divisione dovrete comprare tre biglietti e vincere il Challenge Inter-Division rappresentato sulla carta da una grossa stella.

La Categoria del Veicolo

La categoria del veicolo ne riflette il livello di performance. Un'automobile con poche opzioni appartiene alla classe 1 o 2, un'automobile con un ottimo corredo di accessori appartiene alla classe 3 o 4.

La Carta degli Stati Uniti

Ogni divisione comprende 15 corse. Queste ultime vengono rappresentate da delle stelle rosse o gialle sulla carta. Una stella gialla significa che possedete abbastanza soldi per parteciparvi. Una stella rossa significa che non avete i mezzi per partecipare alla corsa e che dovrete quindi guadagnare più soldi prima di potervi iscrivere.



L'indicatore a destra dello schermo indica la divisione nella quale vi trovate. Inizierete nella divisione 4.

Spostando il cursore su una stella appariranno le caratteristiche della corsa:

Il nome della corsa.

Il prezzo di entrata.

Il premio da vincere (1° premio).

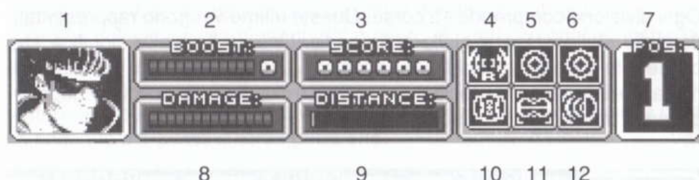
Il livello dei concorrenti locali (amatori/medi/buoni/ecc...).

La probabilità d'incontrare la polizia (nessuna/possibile/certo).

Le condizioni climatiche durante la corsa (secco/piovoso/ghiaccio).

La fotografia dei professionisti che partecipano alla corsa.

Il Cruscotto

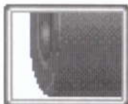


1	**La vostra fotografia, o quella di un poliziotto, o di un concorrente vicino.**
2	**Il numero di secondi per il boost (se è acceso) e numero di boost disponibili.**
3	**Il Punteggio.**
4	**Il Rivelatore radar.**
5	**Super pneumatici.**
6	**Pneumatici da neve.**
7	**La vostra posizione.**
8	**La percentuale dei danni.**
9	**La Distanza dalla linea d'arrivo.**
10	**Super freni.**
11	**Gli Occhiali infrarossi.**
12	**L'Interferenza radar.**

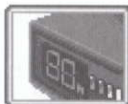
La Rivendita di Accessori

La rivendita di accessori contiene delle nuove opzioni che potrete acquistare per migliorare le performance della vostra auto.

Divisione 4



Super pneumatici per tempo secco e piovoso.



Rivelatore radar per individuare la polizia.



Preparazione motore n°1 - velocità massima = 288 Km/ora.

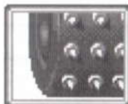


Cambio automatico 5 marce - velocità massima = 304 km/ora.

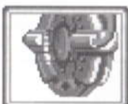


Cambio manuale 5 marce - velocità massima = 304 km/ora.

Divisione 3



Pneumatici da ghiaccio.



Super freni per rallentare in fretta.



Preparazione motore n° 2 - velocità massima 320 km/ora.

Divisione 2



Cambio automatico 6 marce.



Roadster (cabriolet): migliore aderenza.

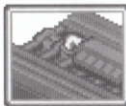


Cambio manuale 6 marce.

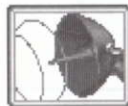
Divisione 1



Occhiali infrarossi per vedere di notte.



Preparazione motore n° 2 - velocità massima 320 km/ora.



Interferenza radar per ingannare la polizia.

Tutte le divisioni

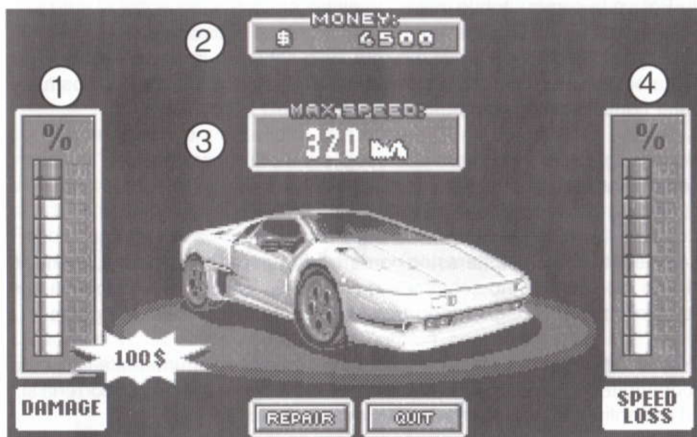


Turbo boost: consente un'accelerazione fulminea nel giro di 10 secondi.

Il Garage

Dopo una corsa movimentata, il che è vero per la maggior parte delle corse, la vostra auto avrà probabilmente subito dei danni.
Se questi danni sono superiori al 50% le performance della vostra auto diminuiscono.

Attenzione: se urtate un altro veicolo quando i danni hanno raggiunto il 100% la vostra auto sarà immobilizzata e perderete la corsa.



1 **L'indicatore dei danni: percentuale di danni subiti. Prezzo dell'unità di riparazione.**

2 **Indicatore dei soldi: somma disponibile.**

3 **Indicatore di velocità: velocità massima.**

4 **Indicatore di perdita di velocità: percentuale di perdita della velocità.**

Il Sistema di Scommesse

Qualora vi sentiate capaci di vincere la corsa che avete selezionato, alla quale partecipano dei professionisti, potete scommettere sulle vostre performance. Gli altri partecipanti scommetteranno sulla loro propria vittoria.

Ogni partecipante può sia aumentare la posta (opzione BET) sia smettere di scommettere (opzione STAND).

Il «Pot» è la somma totale messa in gioco.
L'indicatore di soldi rappresenta il contenuto del vostro portafogli.
La posta (Current Bet) è visualizzata sullo schermo in alto a destra. Ogni giocatore deve scommettere almeno una somma equivalente alla posta per poter continuare le scommesse.

Dopo un giro, ogni giocatore può scegliere tra due opzioni:
- aumentare la posta (selezionando BET).
- smettere di scommettere (selezionando DONE).

Se smettete di scommettere non perderete la somma scommessa, anche se gli altri giocatori hanno scommesso più di voi. Tuttavia, se vincete gli altri concorrenti non vi pagheranno più di quello che avete messo in posta.

Se pensate di poter vincere facilmente una corsa, aumentate la posta scommettendo una somma più alta. Ciò costringerà gli altri concorrenti sia ad uguagliare la posta sia ad abbandonare la scommessa.

La Polizia

Le "Saturday Night Races" non sono delle normali corse.
Innanzitutto sono illegali e vi incontrerete ogni sorta di individui, dal padre di famiglia in cerca di emozioni forti all'evaso di prigione che cerca una sfida con la polizia.

Una cosa è sicura, ogni concorrente spera di guadagnare le enormi somme che sono in gioco.

Siccome la legge vieta le corse sulle strade frequentate da automobilisti, la polizia è spesso presente per far rispettare i limiti di velocità, utilizzando tre tecniche differenti:

I Controlli di velocità:

La polizia ricerca ogni persona che supera in modo rilevante il limite di velocità (110 km/ora).
Vi potrà capitare di incontrare delle macchine della polizia sul bordo della strada, che controllano la velocità dei veicoli in marcia.
Raccomandazione: comprate un Rilevatore radar per individuare le pattuglie di polizia, e dei Super freni per rallentare velocemente.

Le Pattuglie:

La polizia circola sull'autostrada alla ricerca di contravventori.
Raccomandazione: comprate un Rilevatore radar. Sorpassate piano le altre vetture, evitando le collisioni con le macchine della polizia.

I radar dotati di apparecchi fotografici (flash):

Delle cineprese sono installate sul bordo della strada. Se ne fate scattare una, dovrete pagare una multa alla fine della corsa, il cui ammontare dipende dalla vostra velocità al momento dell'infrazione.

Se diventate un "OFFENDER" (contravventore) avete la scelta tra due opzioni:

- fermarvi e pagare la multa, abbandonando la corsa
- tentare di portare a termine la corsa malgrado i tentativi della polizia per fermare la vostra auto.

Se la polizia riuscirà a fermarvi, vi getterà in prigione e dovrete pagare una forte multa per uscirne.

I Vostri Nemici



Max Steel, più conosciuto con il nome di "Mad Max". Max è un duro ed è sicuramente il vostro più temibile nemico. Certe voci dicono che dei misteriosi incidenti avvengono ogni volta che Max partecipa ad una corsa. Numero di vittorie: 103.



Richard Cooper, più conosciuto con il nome di "The Road Runner". Richard è un eccellente pilota e sembra conoscere a memoria tutte le corse. Tutti si chiedono come fa, ma nessuno sa spiegarlo. Vittorie: 95.



Frank Torrino o "Frank l'astuto".
Frank è un furbacchione e conosce tutte le astuzie. Non esiterà una sola volta ad ingannarvi per vincere una corsa. Non fidatevi mai di questo losco personaggio. Vittorie: 82.



Felicia Masterson o "Felicia la Feroce".
Ha un'auto molto veloce ed un temperamento di fuoco. Non fidatevi delle apparenze, perché non vi lascerà neanche il tempo di pentirvene. Vittorie: 73.



Joe Spencer.
Joe è un baro, che utilizza delle scorciatoie e delle deviazioni note a lui solo. Se lo incontrate, saprete che la linea d'arrivo è vicina. Vittorie: 57.



Sal Capone.
Sal ha molti amici nella polizia e non esita mai a servirsi delle sue relazioni appena può; dunque evitatelo quando la polizia è nei paraggi. Vittorie: 43.



Mary Wilbur.
Una cosa è sicura, Mary ha l'aria pericolosa, ma è ancor più pericolosa al volante. Vittorie: 39.

Consigli

Prestate attenzione alla categoria dei veicoli nemici. E' consigliabile non gareggiare contro degli avversari attrezzati molto meglio di voi.

Dovrete scegliere tra le preparazioni motore e altre opzioni.
Prima di selezionare un'opzione come i Super pneumatici, i Pneumatici neve, ecc..., esaminate il livello dei corridori locali nelle corse restanti. Rischiate di trovarvi davanti a dei concorrenti più veloci di voi, senza avere la potenza necessaria a sconfiggerli.

Diffidate dei partecipanti che scommettono delle somme alte. Verificate la categoria della loro automobile, avranno sicuramente dei veicoli ben attrezzati. Per batterli dovrete probabilmente ricorrere a degli espedienti.

Se avete fiducia nelle vostre capacità, può valer la pena di non migliorare la categoria della vostra auto. I vostri concorrenti penseranno che la vostra automobile non rappresenta una minaccia e scommetteranno quindi delle somme più alte che potrete vincere. Inoltre, li impedirete di progredire troppo velocemente nella classifica.

Se un concorrente ha una macchina più potente della vostra, avete vari modi per batterlo. Lungo un itinerario sinuoso, potete ridurre il suo vantaggio prendendo le curve strette. Se riuscite a aggirare il traffico e ad avere meno collisioni degli altri concorrenti la vittoria è ancora più probabile. Se la situazione lo richiede sarà forse necessario fare uscire gli altri corridori di strada. Cio' provocherà dei danni alle loro macchine e ne ridurrà le performance

Qualche tecnica espeditiva:

Potete anche scaraventare delle macchine sulle vetture di polizia e i conduttori diventeranno cosi' dei contravventori (OFFENDER).

Se i concorrenti che vi precedono rallentano per evitare un radar potete tamponarli per spingerli davanti al radar a alta velocità o allora addirittura contro la macchina della polizia...



Credits

Game Design	Richard Hooper Florent Moreau Eric Caen
Coding	Richard Hooper (Amiga Version) Frédéric Gérard (ST Version) Jean-Michel Masson
Graphics	Françis Fournier Didier Carrère Bob Belaïdouni Florent Moreau Patrick Lopez (Packaging)
Music & Sound Effects	Richard Hooper
Manual	Gabriel Guary
Special Thanks to	Albert Boutboul Eric Ramarosson

Notes

Notes

Notes

Titus France: 28 Ter Avenue de Versailles 93220, GAGNY
Titus U.K.: The Old Forge, 7 Caledonian Road, LONDON

Imp: SIPAP / R.C. 54 B 22


TITUS
SOFTWARE